

STARS

SPECTRUM

**EXTRA
NAVIDAD**

DICIEMBRE • 1985 • PTAS. 1.200

DIRECTOR GENERAL
Gloria G. Juncosa

DIRECTOR EDITORIAL
José F. de Usero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Lydia M. Adell

DIRECCION TECNICA
Pedro Coll

DIRECTORA DE REDACCION
Sylvia N. Hernández

MARKETING
Antonio Sirvent

DISEÑO
J. Palau
Francesca Martín

FOTOGRAFIA
Pep Freixas

PRODUCCION
Angela Olano

ISABEL P. GARCIA
Dto. Técnico

EDITA
MICROJET, S. A.

ADMINISTRACION Y SUSCRIPCIONES
Escuelas, 16 bajos - Tels. (93) 691 16 09 - 691 12 52
Cerdanyola del Vallés (BARCELONA)

DISTRIBUYE
Coedis, S. A. - Valencia, 245 - BARCELONA

Dep. Legal
B - 29955 / 85

IMPRESION
Gráficas Miba
FOTOCROMOS
Cromoherma

TELEFONO DE SUSCRIPCIONES
(93) 691 12 52

DESEMBARCO 48K

Este es un juego de acción en el cual te irán apareciendo una serie de fases, las cuales tendrás que ir superando una a una.

La finalidad del juego consiste en penetrar por el mar con tu flota y desembarcar en la playa, la cual está llena de obstáculos y bunkers. La primera pantalla es un plano general de la playa elegida.

Tienes que dirigir tu flota hacia el cuadrado parpadeante que hay en la parte superior izquierda. Una vez aquí aparecerás en una pequeña bahía rodeada de rocas y protegida con minas. Tendrás que pasar una a una, a tus barcasas y penetrar por el tunel superior. Una vez hayas pasado esto tienes que ir al encuentro de la flotilla enemiga, aquí librarás una gran batalla con barcos y aviones.

Una vez abatida la flotilla enemiga deberás conducir tus tanques por la playa salvando todos tus obstáculos hasta llegar a un gran bunker, en el cual tendrás que ir acertando a los cuadrados blancos que se te encenderán en su base.

CONTROLES:

I = Izquierda

P = Derecha

Q = Subir

Z = Bajar

N = Fuego

H = Pausa

Las teclas son redefinibles.

También hay opción de Joystick.



UNIVERSO I 16K

Se reproducen como insectos, y disparan sobre todo lo que se les aproxima.

La única posibilidad que hay para librarse de ellos, es intentar reducir su número al máximo. Sitúalos en tu radar, pulsa «Caps Shift» y... al ataque!

El radar aparecerá en pantalla de vez en cuando.

Todas las teclas son redefinibles al principio del juego excepto el fuego que siempre será «Caps Shift».

TECLADO

O = Izquierda

P = Derecha

Q = Subir

A = Bajar

m = Pausa

Caps Shift = Fuego



FUTBOL 48K

Con este extraordinario programa podrás jugar a fútbol con tus equipos favoritos, o bien, contra algún amigo.

Pueden jugar hasta ocho jugadores en la modalidad de copa. Además puedes cambiar también el tiempo de duración de los partidos, así como el nivel de dificultad.

En la modalidad de copa existen ya, ocho nombres de Clubs famosos en toda Europa, pero si crees que nos hemos dejado alguno también podrás cambiarlos.

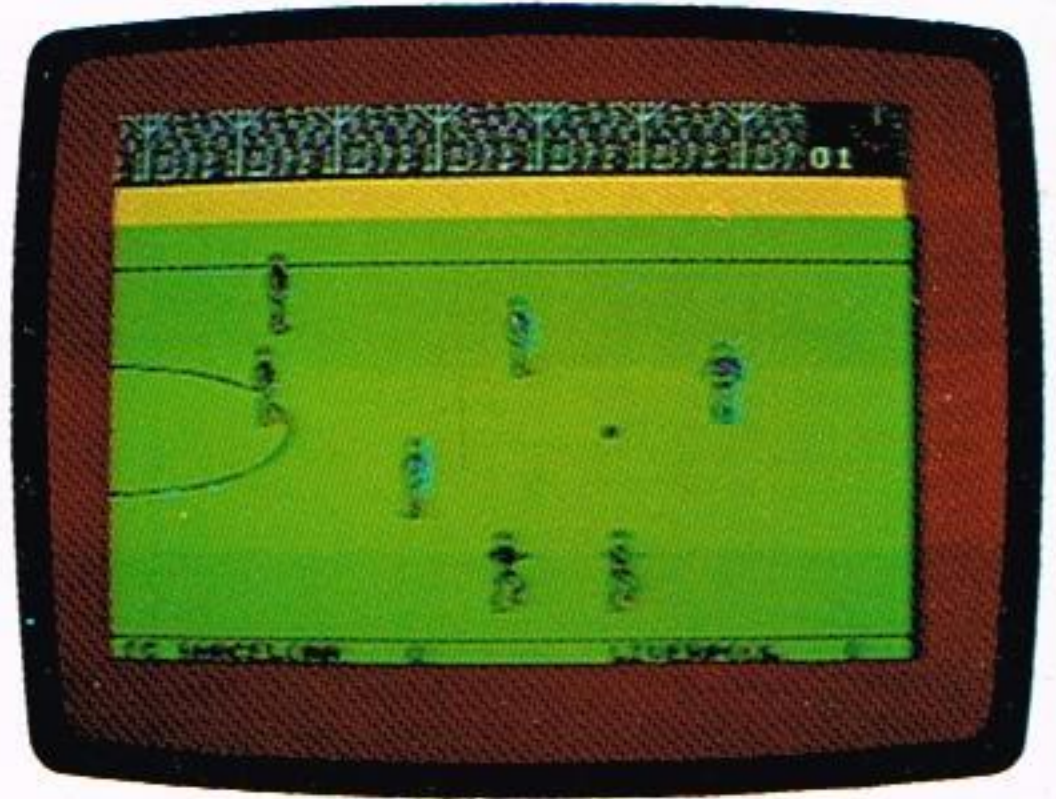
Una vez escogida la modalidad a disputar podrás cambiar los atributos de color.

El juego en sí, es muy sencillo, tu controlas al jugador que está más cerca de la pelota, los demás jugadores los mueve el ordenador.

El portero también lo controlas tu, con el botón de fuego y tirando el mando hacia el lado que viene la pelota.

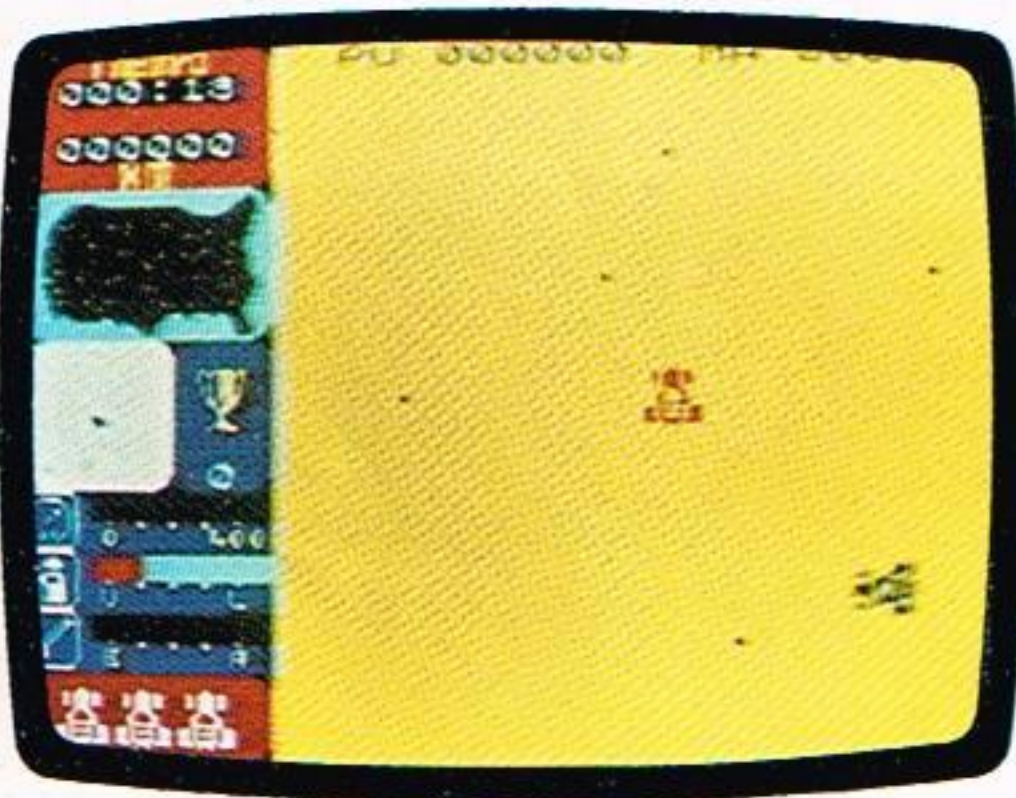
Las teclas son redefinibles al principio del juego.

Hay opción para jugar con joysticks.



TELEFONO DE SUSCRIPCIONES
(93) 691 12 52

EN RUTA 16K



Al mando de tu coche preparado, y dentro de un marco propicio como son los EE.UU., va a comenzar la carrera del siglo.

El juego consiste en buscar las 8 copas que hay desperdigadas por todo el mapa, y que tu tendrás que encontrar para derrotar a tus implacables perseguidores.

Para ello tendrás que esquivar a tus oponentes, que intentarán por todos los medios, chocar contigo, para que no consigas reunir las ocho copas.

También deberás repostar gasolina en los postes que hay distribuidos por todo el mapa, para tal fin.

TECLADO:

Q = acelerar

A = frenar

B = izquierda

N = derecha

MISION LUNA 48K

Tú, tu bomba, tu coche, un cañón y una cabina transportadora son los ingredientes necesarios que se te van a presentar en este estelar juego.

Tu misión es la de destruir el mayor número de bases enemigas, o bien los misiles que de ellas salen disparados y de lo que se avisa en pantalla, en su momento.

Has de jugar y combinar los ingredientes de la manera más acertada en cada caso.

El transportador evitará que recorras grandes distancias a pie, cuando no puedas ir con el coche.

El coche es muy importante, está en peligro de ser destruido por un misil. Si viajas dentro de él, no te pueden matar. Puedes llevar cualquier objeto en el maletero. Va cargado con planchas de metal para poder tapar los agujeros del suelo, éstas se cogen desde afuera.

El cañón se acopla.

La bomba te servirá para destruir la base.

CONTROLES:

Q = Gas

A = Laser

N = Izquierda

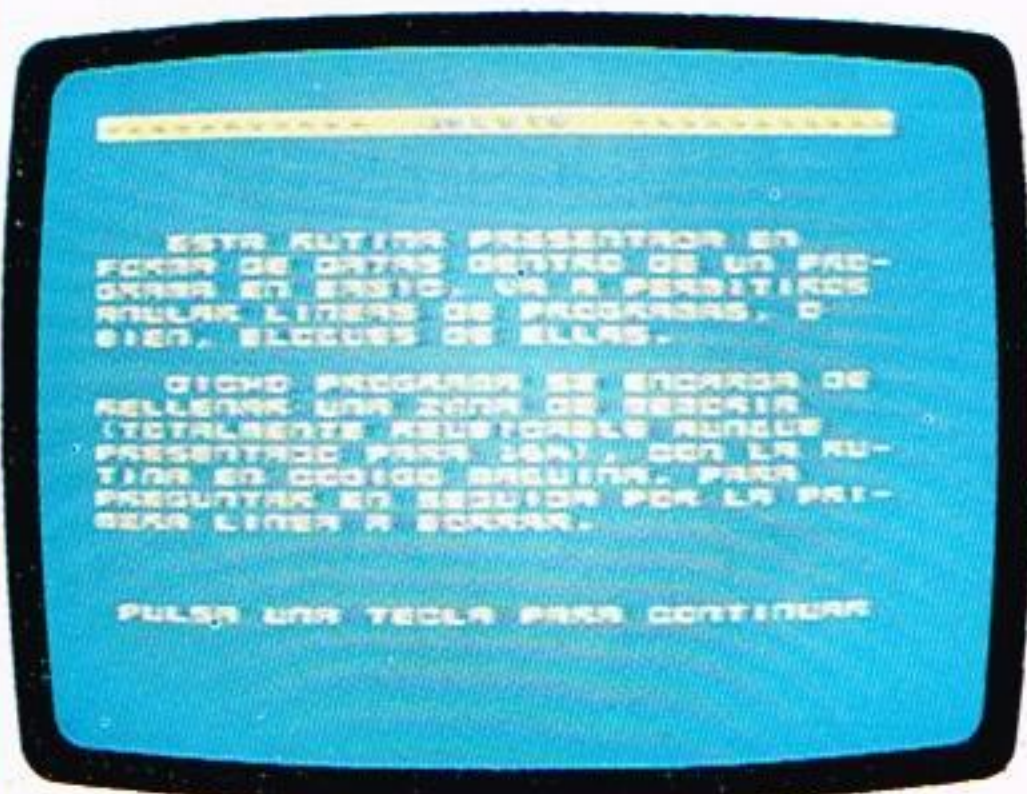
M = Derecha

S = Coger/Dejar

Space = Entrar/Salir



DELETE 48K



Esta rutina presentada en forma de DATAS, dentro de un programa en BASIC, va a permitirnos anular líneas de programas, o bien bloques de ellas.

Dicho programa se encarga de rellenar una zona de memoria (totalmente reubicable aunque presentado para 16k), con la rutina en Código Máquina. Para preguntar enseguida por la primera línea a borrar.

El programa puede ser reparado con el comando «STOP», para poder reubicar la rutina, que en principio se carga en la posición "32000" y ocupa "53" Bytes.

Habrà que tener en cuenta que la rutina se ejecuta con RANDOMIZE USR 32000, y que tendrá que ser cambiada por su nueva dirección de inicio.

Lo mismo ocurrirá al reservar la zona de memoria correspondiente al comando «CLEAR».

CALEIDOSCOPIO 48K

Con este estupendo caleidoscopio podrás generar pantallas y ponerlas en las presentaciones de todos tus programas.

Las teclas con las que se maneja el caleidoscopio son las siguientes:

1-2 - Hipermovimiento

5, 6, 7, 8 - Movimiento

4 - Cambia el pincel

0 - CLS

T - Imprime textos

P - Stop

S - Salvar el dibujo

C - Color de la tinta

I - Instrucciones

Z-X - Over 0 Over 1

Tienes 4 tipos de dibujo.

Puedes elegir la opción del fondo con estrellas o sin estrellas.

En over 0 se mueven los cursores pero no dibujan.

En Over 1 se mueven los cursores y dibujan.



ATENCION A LA CARGA

Para cargar los programas, debemos primero conectar el SPECTRUM a la red eléctrica. Una vez hagamos esto, nos aparecerá en pantalla la inscripción © 1982 Sinclair Research LTD. Ahora debemos pulsar LOAD. A continuación

la tecla SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirla, hay que pulsar dos veces ". Acto seguido pulsar la tecla ENTER.

A partir de este momento, el ordenador está dispuesto a recibir información del registrador, en el que previamente habremos colocado la cinta bien rebobinada, por lo tanto con pulsar el PLAY de la grabadora nos aparecerá

R B 2 16K



Se te ha encargado la misión de construir un robot capaz de recoger muestras de vida de otro planeta. Una vez construido, tienes ahora que ir en busca de dichas muestras.

Tendrás que ir metiéndolas todas en el cohete, disparando para que caigan por el hueco central, evitando por supuesto, todo tipo de peligro para ti desconocido.

Para subir a plataformas superiores solo podrás hacerlo por las zonas más claras de cada una.

CONTROL:

Tienes opciones para redefinir las teclas.

Hay opción de Joystick

MUNDO FANTASTICO 48K

Dentro de un camino desconocido has de encontrar a un piloto fantasma y retarlo a una carrera.

Partirás de un sistema de caminos, mientras que el fantasma está en otro. Para encontrarlo ves siempre a la derecha evitando a los animales que te encuentres.

La carrera empieza en cuanto te encuentres con él y, a partir de ahí, ya no podrás tocarlo más, sería fatal. El piloto asustará a los animales pero tiene una ventaja, puede pasar por entre las rocas.

Si vences te será dado un código para pasar al nivel superior.

El juego acepta cualquier tipo de Joystick.

TECLADO:

Fila superior = Helar (animales momentáneamente)

2ª Fila = Subir

3ª Fila = Bajar

4ª Fila = 5 teclas izquierda

= 5 teclas derecha



en pantalla un cuadro cambiante de color y en sus márgenes unas líneas horizontales en movimiento, que son indicadores de que se está cargando el programa.

Una vez tengamos presentado el juego en pantalla, debemos apretar el STOP del registrador.

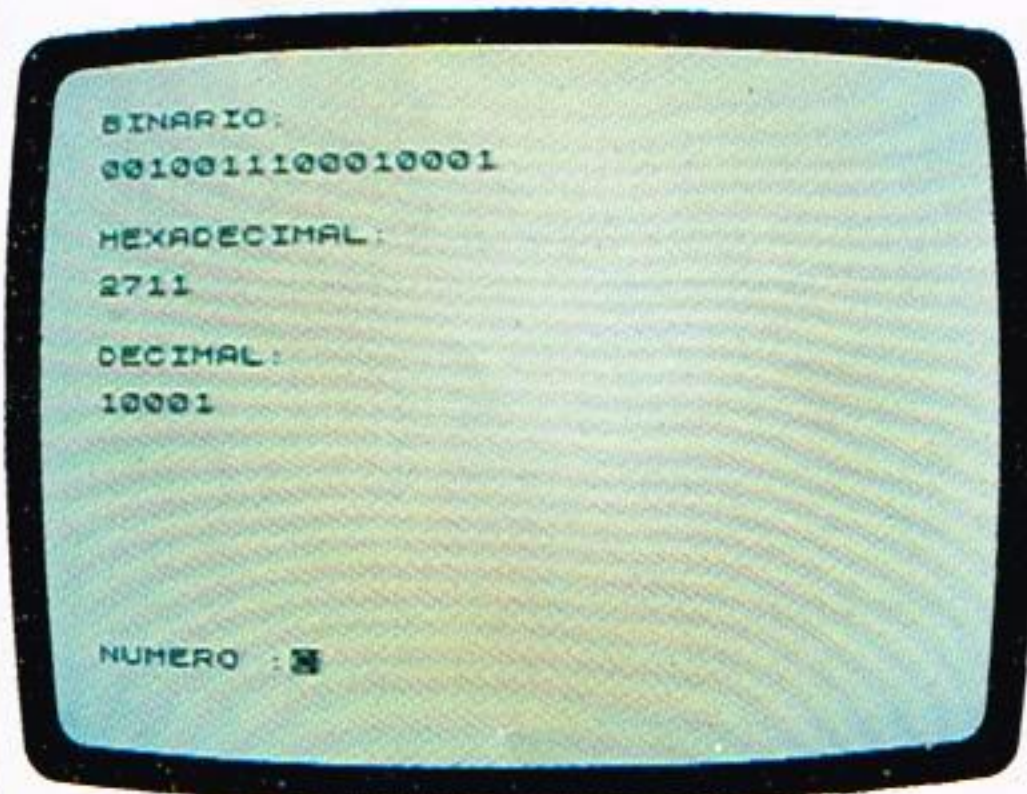
Para cargar los siguientes juegos, es necesario que apaguemos el ordenador y sigamos

las instrucciones anteriormente expuestas.

Si durante la carga del programa, os da error, debeis subir el volumen del datassette. En una escala de uno a diez os recomendamos que el indicador esté entre el siete y diez.

Si se os presenta algún problema o nos quereis hacer alguna pregunta, no dudeis en poneros en contacto con nosotros.

HEX BINDEC 16K



Mediante este programa podrás pasar de un número en decimal, hexadecimal o binario a cualquiera de los otros sistemas.

Para introducir el número en decimal, bastará escribirlo sin más, en hexadecimal deberás poner antes del número la letra H y si es binario la letra B.

Habeis de procurar no insertar espacios en blanco (CHR\$ 32) entre los números que os pide el programa (como acostumbra a hacerse habitualmente con los números en binario. Como por ejemplo 0100 0100 se debe escribir 01000100).

LITTLE EARTH 48K

Eres el comandante de la base LITTLE EARTH. Las naves enemigas envían sabotadores y bombardean la base. Debes mantener los daños bajo control. Para ello dispones del personal de la base y del crono-generador, el cual te permitirá «congelar» el tiempo gracias a su gran velocidad de proceso mientras comprobas los daños sufridos y destinas al personal de servicio. El crono-generador consume mucho, por lo que no debes abusar de él. Por otra parte, la posibilidad de utilizarlo depende de lo dañada que esté la turbina, que determina el consumo de energía.

También podrás pedir suministros si consigues mantener operativa la base durante el suficiente tiempo.

Para destinar el personal debes hacer uso del crono-generador para listar las zonas, y una vez seleccionada la que deseas reparar, pulsar la tecla «A» para cambiar el número de personal que esté trabajando allí (un máximo de 250). La reparación será más dificultosa si los canales de acceso están dañados.

A continuación describimos las zonas y canales de acceso:

Sala de juego: Canal 8

Recicladores: Canal 7

Viviendas: Canal 1

Crono-generador: Canal 6

La Turbina: Canales 2 y 3

Refinería: Canal 2

Enfermería: Canales 5 y 6

Aeródromo: Canal 7

Unidad Aire: Canal 6

Despensa: Canal 5

Láser Letal: Canales 3 y 4

El mínimo de personal para mantener la base operativa es de 200 hombres.

La tripulación activa gasta más oxígeno, el cual se puede pedir a la nave de suministros, a la cual sólo se puede llamar cada cierto tiempo. La efectividad de los obreros se ve afectada tanto por el estado de la enfermería como el de la sala de juego.

Ahora vamos a explicaros las funciones de las determinadas zonas:

Recicladores (1): Determina la cantidad de personal que puede mantener la nave.

Sala de Juego (2): Determina la efectividad del personal en activo.

Viviendas (3): Determina la cantidad de personal que puede ser acogido por la base.

Refinería (4): Determina la cantidad de combustible disponible, sin el cual no es posible el uso del crono-generador ni el de descarga de suministros.

La Turbina (5): El erecto más importante es el consumo de combustible al usar el crono-generador. Si está dañada consume más.

Láser Letal (6): Genera un láser que limpia el espacio de enemigos. Dada su gran potencia, es posible que explote, riesgo que aumenta si es dañado.

Enfermería (7): Determina la efectividad, salud, despensa e incluso vida del personal.

Crono-generador (8): Es el centro de proceso ultrarrápido de la base. Vital para obtener la base operativa.

Unidad Aire (9): La cantidad de aire disponible determina el número de individuos que pueden trabajar (consumen más oxígeno).

Aeródromo (0): Es vital para conseguir suministros, y de su estado depende el tiempo de descarga.

Daños en cualquiera de estas zonas merman sus capacidades respectivas.

TECLAS:

H = Pausa

1-9 = Cada una de las diversas zonas.

A = Para cambiar el número del personal destinado a una zona (sólo durante el uso del crono-generador).

C = Para comunicar con la nave de suministros (solo en el nivel 5 y durante el uso del crono-generador).

El peso máximo de suministros es de 1.000 toneladas

PUNTUACION:

Sólo puedes jugar en los niveles que hayas superado y en el siguiente inmediato.

Se superan los niveles alcanzando un promedio del 60%.

Se puede superar puntuación volviendo al nivel en cuestión.

La puntuación final se obtiene con el 60% del tiempo sobrevivido en el último nivel, y el 40% del promedio de los demás niveles.

NIVELES:

1.- Persigue y destruye a los sabotadores mediante el androide.

Q = Mueve el androide.

A = Cambia el sentido de la marcha.

M = Dispara (sólo en verde, en rojo se está recargando).

2.- Destruye las naves enemigas antes de que puedan bombardear la base, pues después no podrás hacer nada.

El punto de mira se controla con:

Q = Arriba

A = Abajo

O = Izquierda
P = Derecha
M = Juego

3.- Dedícate a proteger más los edificios que los canales, pues en este nivel los primeros tienen más importancia.

S = cañón con teclas
D = androide
SPACE = Láser Letal

4.- El daño causado en otros niveles puede ser ahora reparado.

S = cañón con teclas anteriores
D = androide
F = Crono-generador
SPACE = Láser Letal

5.- Procura ser efectivo con las reparaciones. Puedes establecer comunicación y pedir suministros.

C = Comunicación y las teclas anteriores.



TELEFONO DE APOYO



(93) 691 16 09



STAR WARS
SPECTRUM



**APARTADO DE CORREOS N.º 143
DE CERDANYOLA DEL VALLES
BARCELONA**

KEOPS 48K

Explora la gran pirámide e intenta llegar hasta la última de las más de 100 salas, de que consta el juego.

Cada sala conecta con otras 2 por la parte inferior de la pantalla. Para que se te abran las puertas y puedas acceder a otra sala, has de ir recogiendo diamantes y dejarlos caer, sin chocar con nada o lo perderás, encima de la puerta de la sala a la que quieras ir. Normalmente, con dos basta. Para que aparezcan diamantes, habrás de acabar antes con algunos de los guardianes de las salas.

OPCIONES:

Joystick Fuller

Joystick Kemston

Joystick AGF/Protek

Joystick Microgen

Tienes para escoger tres tipos diferentes de teclado.



BOLETIN DE SUSCRIPCION

DESEO SUSCRIBIRME POR 12 EJEMPLARES Y 24 CASSETTES DE SOFTWARE, POR PTAS. 10.055,- ANUALES, GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS.

OFERTA ESPECIAL LANZAMIENTO / AHORRE 530,- PTAS. SOBRE EL PRECIO NORMAL DE SUSCRIPCION ENVIANDO ESTE CUPON ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE DE 1985

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

- POR GIRO TELEGRAFICO NUM.:
- POR GIRO POSTAL NUM.:
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO:
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

TELEFONO

POBLACION

COD. POSTAL

PROVINCIA

FECHA

FIRMA



TIRO A TIRO 48K

Este es un juego de habilidad multiniveles. El desarrollo del juego se realiza en un campo de batalla, en el que varían sus dificultades y enemigos dependiendo del nivel en el que te encuentres.

La cuestión está en quedarse sin enemigos en un tiempo limitado.

Los laser que transportas se autodispararán hacia la dirección en que te desplaces.

Tienes distintos enemigos y cada uno de ellos realiza funciones diferentes; un consejo, cuidado con los misiles.

Si se te acaba el juego y no has matado a tus enemigos, te quedarás sin bonus y perderás el ataque.

TECLADO:

Q = Sube

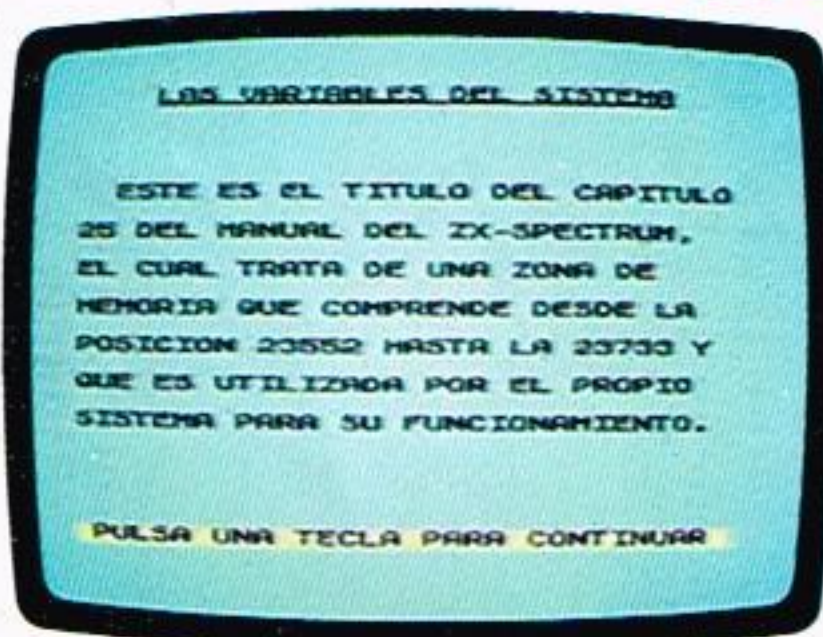
A = Baja

B = Derecha

V = Izquierda



VARIABLES 16K



Hacemos un estudio de las variables del sistema, que comprenden las opciones de memoria 23552 hasta la 23733.

Entre estas dos cantidades hay una serie de variables, que pokeándolas podréis estudiar los distintos efectos que producen.

Esperamos que os guste este pequeño estudio que hemos realizado para vosotros.

POLISSET 48K

Este es un programa que te ofrece la posibilidad de manejar simultáneamente 8 tipos de caracteres distintos, debiendo utilizar para ello, solo una línea de programa, lo que te permitirá incluirlo en cualquier listado.

Para ello sólo deberás cambiar el valor de la variable del sistema que contiene la dirección del set de caracteres (CHARS), para tal efecto disponéis de un ejemplo.



LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

LOS MEJORES PROGRAMAS DE EUROPA PARA SPECTRUM Y COMMODORE



N^o 1 EN DIFUSION
EN CALIDAD DE CONTENIDO
EN PRESENTACION
EN PRECIO